Lords of the Realm



©1994 Impressions Software Inc.

Impressions™

Impressions Software Inc.
Software Copyright © 1994 Impressions
Handbuch Copyright © 1994 Impressions

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Dieses Handbuch darf ohne vorherige schriftliche Erlaubnis von Impressions Software Inc. weder ganz noch teilweise kopiert, reproduziert, übersetzt oder auf irgendein elektronisches Medium bzw. in maschinenlesbare Form übertragen werden.

DAS BEILIEGENDE SOFTWARE-PROGRAMM WURDE DURCH IMPRESSIONS SOFTWARE INC. FÜR DEN GEBRAUCH VON KUNDEN AUF EINZELNEN COMPUTERSYSTEMEN UND ZU DEN UNTEN ABGEDRUCKTEN BEDINGUNGEN LIZENSIERT.

LIZENZ

Sie haben das Recht, das beiliegende Programm auf einem einzelnen Computer zu benutzen. Sie dürfen das Programm nicht elektronisch über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen übertragen. Sie dürfen keine Kopien des Programms oder des Begleitmaterials an andere Personen weitergeben. Sie dürfen eine (1) Kopie des Programms ausschliefllich für Sicherungszwecke anfertigen. Sie dürfen die Software nur endgültig von einem Computer auf einen anderen übertragen, und dies nur dann, wenn alle Kopien der Software auf dem Originalcomputer endgültig gelöscht werden. Sie dürfen das Programm oder das Begleitmaterial bzw. Kopien davon weder kopieren oder modifizieren, noch unterlizensieren, vermieten, verleihen, übertragen, übersetzen oder weitergeben, aufler unter den in dieser Vereinbarung genannten Bedingungen. Sie dürfen diese Software nicht in irgendeine Programmiersprache oder ein anderes Format konvertieren oder die Software bzw. eine Kopie, Modifizierung oder Zusammensetzung davon dekompilieren oder zerlegen, sei es ganz oder teilweise.

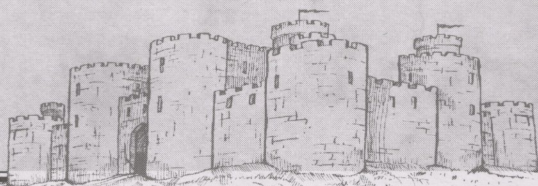
GARANTIEBEGRENZUNG

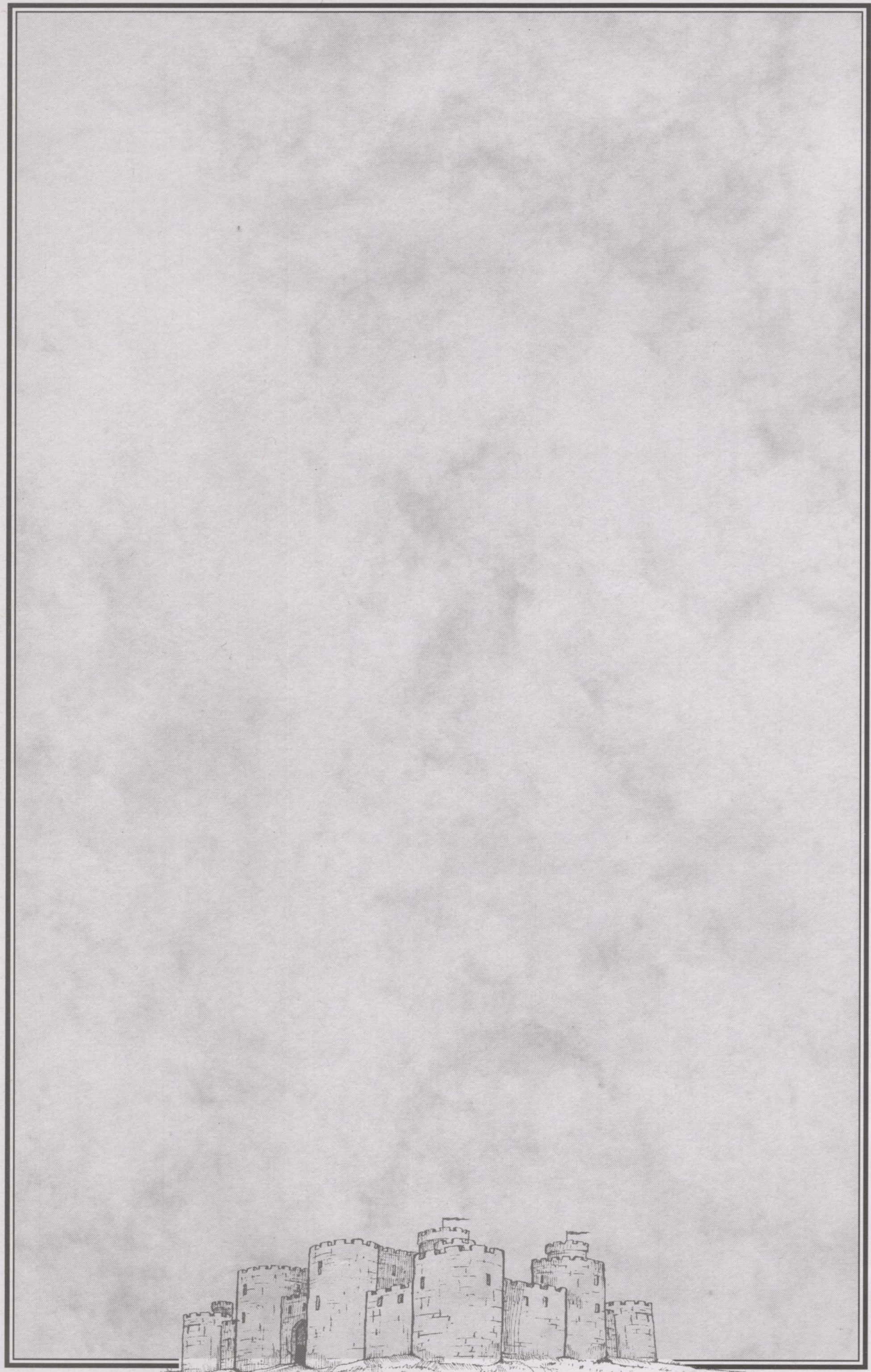
Dieses Programm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien, einschliefllich solcher bezüglich der handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Der Spieler haftet selbst für alle Ergebnisse und Abläufe des Spiels. Impressions Software Inc. übernimmt keine Garantie dafür, dafl die Spielfunktionen den Erwartungen des Käufers entsprechen und dafl das Programm ohne Fehler und Unterbrechungen abläuft. Es liegt im Ermessen von Impressions Software Inc., dem Käufer oder Nutzer der Software und der dazugehörigen Dokumentation das Produkt zu ersetzen oder das Geld zurückzuerstatten.

Impressions garantiert nur dem ursprünglichen Käufer dieses Produktes, dafl das Medium, auf dem dieses Software-Programm aufgenommen wurde, für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Sollte innerhalb dieser Frist jedoch ein Diskettenfehler auftreten, schicken Sie die Diskette bitte an Impressions zurück. Sie erhalten daraufhin eine kostenlose Ersatzdiskette. Die Garantie wird automatisch bei Erhalt der Registrierkarte verlängert.

Lords of the Realm

Burgbelagerungs- und Gefechtshandbuch





Inhaltsverzeichnis

Womit fange ich an? 2

Wichtiger Hinweis! 2

Eroberung eines Territoriums 2

Auf in den Kampf! 3

Der Landgefechts-Bildschirm 3

Bewegung und Angriff 5

Gefechtsausgang 6

Burgbelagerung 6

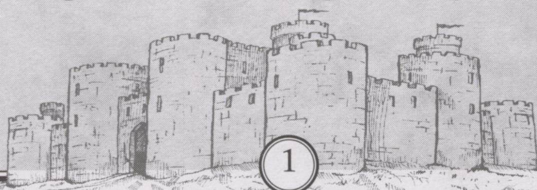
So belagern Sie eine Burg 7

Belagerungsstrategie 9

Belagerungstätigkeiten 11

Verteidigung einer Burg 12

Ausgang einer Belagerung 13



Womit fange ich an?

Dies ist das **Burgbelagerungs- und Gefechtshandbuch** zu *Lords of the Realm*. Es enthält eine Anleitung, wie Sie Ihre Truppen im Kampf (entweder auf offenem Feld oder bei der Belagerung einer gegnerischen Burg) anführen und wie Sie Ihre eigenen Burgen im Falle eines Angriffs verteidigen. Bevor Sie dieses Handbuch lesen, sollten Sie die Spielanleitung im **Technischen Begleitheft mit Spielanleitung** durchgehen, das Sie in dieser Packung finden. Außerdem empfiehlt es sich, das eigentliche **Spielhandbuch** wenigstens überflogen zu haben.

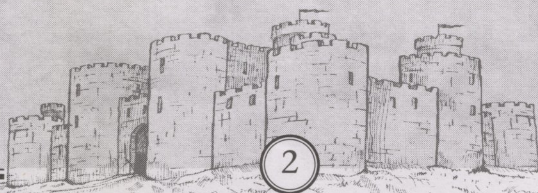
Wichtiger Hinweis!

Nach Drucklegung des Spielhandbuchs wurde die Methode, nach der Territorien in *Lords of the Realm* erobert und verteidigt werden, geändert. In den nachfolgenden Anleitungen wird diese Änderung berücksichtigt, so daß Widersprüche zu Aussagen im Spielhandbuch auftreten können. Bitte lesen Sie sich unbedingt das **Technische Begleitheft mit Spielanleitung** durch, damit Ihnen auch weitere Änderungen und Ergänzungen nicht entgehen, die möglicherweise vorgenommen wurden, nachdem dieses Heft in Druck ging.

Eroberung eines Territoriums

Um ein Territorium zu erobern, gilt es, das *Stadtkreuz* einzunehmen. Wenn Sie in ein Territorium einmarschieren, das von keinem Landesherren regiert wird, können die Bauern dieses Gebiets auf eigene Faust Widerstand leisten. Wird ein Territorium jedoch von einem Landesherren beherrscht *(Sie selbst eingeschlossen)*, treffen Angreifer auf keinen Widerstand, es sei denn, am Stadtkreuz wurde zur Verteidigung eine Armee stationiert.

Wenn Sie in einem Territorium eine Burg errichten, so wird diese zum Verteidigungszentrum des Gebiets und das Stadtkreuz verliert diese Bedeutung. Sie können nur eine Burg pro Territorium bauen lassen, und sie muß sich immer in nächster Nähe zum Stadtkreuz befinden. Um das Territorium zu verteidigen, müssen Sie Ihre Armee, *sobald Sie den Standort der Burg bestimmt haben*, vom Stadtkreuz abziehen und in die Burg verlegen. Selbst bevor der Bau der Burg überhaupt beginnt, wird ihr Bauplatz bereits als Zentrum des Territoriums betrachtet, und der Gegner muß diesen Ort einnehmen, um das Gebiet in seine Hände zu bekommen.



Auf in den Kampf!

Treffen zwei Armeen an einer Stelle aufeinander, an der keine von beiden sich in eine Burg zurückziehen kann, findet ein Landgefecht statt. Falls jedoch entweder Sie oder Ihr Gegner eine Burg erbaut haben, von der aus gekämpft werden kann, kommt es zu einer *Belagerung*. Lesen Sie dazu bitte das nächste Kapitel dieses Heftes.

Sobald ein Landgefecht beginnt, nachdem Sie einen Gegner angegriffen haben oder selbst angegriffen wurden, haben Sie zwei Möglichkeiten, den Kampf auszutragen:

• Sie können den Gefechtsausgang automatisch ermitteln lassen, wobei die Zahl der Soldaten, ihre Waffen und ihre Kampfmoral berücksichtigt werden, oder

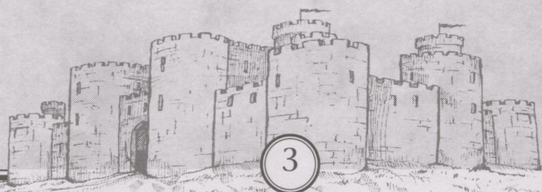
• Sie können das Gefecht bis ins Detail selbst führen.

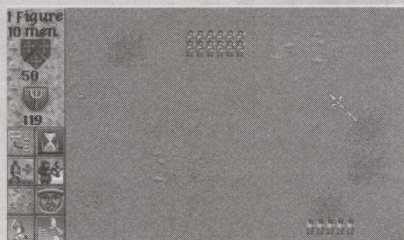
Wenn Sie das Spiel anweisen, den Konflikt automatisch zu lösen, erscheint lediglich ein Bildschirm, auf dem angezeigt wird, wer gewonnen und wer verloren hat und wie viele Verluste es auf beiden Seiten gab. Entschließen Sie sich jedoch, das Kampfgeschehen selbst in die Hand zu nehmen, so erscheint der *Landgefechts*-Bildschirm.

Der Landgefechts-Bildschirm

Der größte Teil des Landgefechts-Bildschirms wird vom Kampfschauplatz selbst ausgefüllt. Die Gefechte finden zumeist auf Grasflächen statt, es gibt jedoch auch sumpfige Gebiete, in denen Ihre Armee, wenn Sie einmal hineinmarschiert ist, nur langsam vorankommt und wo ihre Kampffähigkeiten eingeschränkt sind. Der Gefechtsschauplatz ist doppelt so lang und breit wie seine Anzeigefläche auf dem Schirm, so daß die Armee einer der beiden Seiten unter Umständen zunächst nicht sichtbar ist, wenn der Bildschirm erscheint. Um das Feld zu scrollen, bewegen Sie den Mauszeiger zu dem Bildschirmrand, in dessen Richtung Sie das Gebiet einsehen möchten.

Beide Armeen sind durch die Farbe des Adligen gekennzeichnet, der sie kommandiert, oder im Falle Gesetzloser oder aufständischer Bauern in Gold. Jede Armee ist in Einheiten aufgeteilt und wird durch eine Anzahl kleiner menschlicher Figuren dargestellt, die mit den jeweiligen Waffen (bei Bauern mit Heugabeln) ausgerüstet sind. Die Soldaten einer Einheit tragen jeweils die gleichen Waffen. Jede Einheit kann während des Kampfes individuell dirigiert werden. Denken Sie daran, daß eine einzelne Figur immer mehrere Männer darstellt, wobei die genaue Anzahl von der Gesamtzahl der Soldaten jeder Armee abhängt.





Landgefechts-Bildschirm

Aufstellung ändern — Gefecht beginnen /beenden

Einheiten bewegen — Schützenangriff

Übersichtskarte — Einheitsstatistiken

Rückzug — Verschonung anbieten

Am linken Bildschirmrand befindet sich die Informationsleiste. Im obersten Feld der Leiste sehen Sie, wie viele Männer jede Einzelfigur darstellt, die Schilde der beiden Armeen (unabhängige Bauern oder Gesetzlose haben einen braunen Schild mit einer Heugabel), und die Gesamtgröße der beiden Armeen unter dem jeweiligen Schild. Unterhalb der Schilde finden Sie acht Icons, mit denen Sie Ihre Armee steuern:

• Glied/Reihe: Ändert die Aufstellung der gewählten Einheit von einer horizontalen Linie zu einer vertikalen und umgekehrt. Sobald die Armee sich in Bewegung setzt, nimmt die jeweilige Einheit die neue Aufstellung ein.

• Sanduhr: Beginnt und beendet das Gefecht. (Siehe unten.)

• Soldat/Pfeil: Läßt Sie die Bewegung einer Einheit steuern. (Siehe unten.)

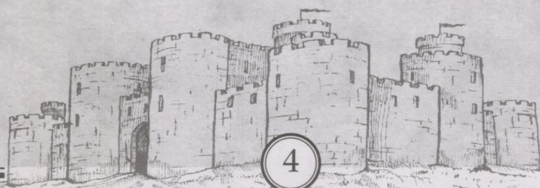
• Bogenschütze: Läßt Sie die Ziele für Einheiten mit Schußwaffen festlegen. (Siehe unten.)

• Schauplatz: Mit diesem Icon verwandeln Sie das scrollbare Feld in eines, auf dem der ganze Kampfschauplatz auf einem Bildschirm und die Truppen als Markierungen in der jeweiligen Farbe zu sehen sind. (In dieser Ansicht können Sie Ihren Truppen keine Befehle erteilen.) Klicken Sie einen beliebigen Teil des Schirms an, um zu der gewählten Stelle auf dem Gefechtsfeld zu gelangen.

• Gesicht: Damit können Sie vier Einstellungen mit folgenden Angaben für jede Einheit wählen: den Truppentyp (als Abkürzung mit zwei Buchstaben), die Moral beider Armeen (als Zufriedenheitsherzen), die Zahl der übriggebliebenen Männer in jeder Einheit oder keine Angabe.

• Soldat mit Flagge: Damit ordnen Sie den Rückzug Ihrer Armee an und beenden so das Gefecht. Sie können sich damit größere Verluste ersparen (obwohl Sie auch beim Rückzug einige Männer verlieren), sollten jedoch bedenken, daß die Moral Ihrer Soldaten stark darunter leiden wird.

• Hände mit Flagge: Damit bieten Sie Ihrem Gegner Verschonung (Gnade) an. Akzeptiert er, so gewinnen Sie das Gefecht ohne weitere Verluste, die gegnerischen Soldaten bleiben jedoch in ihrem Heimatterritorium (und kämpfen eventuell später erneut gegen Sie).



Bewegung und Angriff

Zu Beginn eines Gefechtes bewegen die Truppen sich nicht. Sie können umherscrollen und das Feld nach Belieben in Augenschein nehmen, erst dann geben Sie Ihre Befehle. Wenn Sie dazu bereit sind, klicken Sie die Sanduhr an, und nun läuft die Zeit. Ihre Männer beginnen, Ihre Befehle auszuführen, und Sie können alles in Echtzeit-Animation verfolgen. Möchten Sie neue Befehle geben, können Sie entweder erneut die Sanduhr anklicken und die Zeit stoppen, solange Sie handeln, oder Sie erteilen Ihre Befehle einfach, während der Kampf tobt.

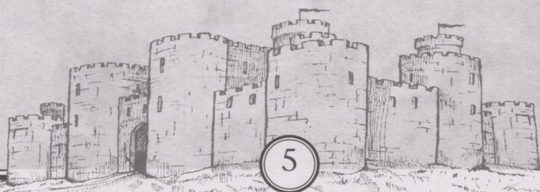
Um Ihre Truppen zu kommandieren, müssen Sie zunächst eine Einheit durch Anklicken auswählen. Daraufhin erscheint Ihre Flagge als Markierung dieser Einheit. Um diese Einheit in eine bestimmte Richtung zu führen, klicken Sie das Icon Einheiten bewegen an, und der Cursor verwandelt sich in einen Dolch. Klicken Sie nun auf die Position, zu der Ihre Truppe sich bewegen soll.

Soldaten mit Handwaffen greifen eine gegnerische Einheit an, indem Sie einfach zu dieser Zielgruppe geführt werden. (Sie werden bemerken, daß Ihr Ziel zu blinken beginnt, sobald Sie den Dolch darauf positionieren.) Wenn die Truppen ihr Ziel erreicht haben, fangen sie automatisch an zu kämpfen.

Soldaten mit Schußwaffen (Armbrust oder Bogen) werden auf die gleiche Weise bewegt. Um ihnen ein Ziel zuzuweisen, müssen Sie jedoch eine Einheit auswählen und das Bogenschützen-Icon anklicken. Der Mauszeiger verwandelt sich daraufhin wieder in einen Dolch. Wählen Sie nun, wie oben beschrieben, die Zielgruppe, die beschossen werden soll, und klicken Sie sie an. Ihre Schützen feuern nun auf die gegnerische Einheit, solange sich diese in Schußweite befindet. Eine Einheit von Soldaten mit Schußwaffen kann sich entweder bewegen oder schießen, jedoch nicht beides gleichzeitig.

Sie können jeweils mehr als eine Einheit anweisen, sich zu bewegen oder anzugreifen, und jede Gruppe wieder deaktivieren, indem Sie sie ein zweites Mal anklicken. Wenn Sie mehrere Einheiten wählen, versuchen sie alle, an die gleiche Stelle zu gehen oder das gleiche Ziel anzugreifen (stellen Sie sicher, daß es dort auch wirklich etwas anzugreifen gibt!). Nachdem eine Zielgruppe oder ein Zielort gewählt wurden, verschwindet die Markierung der Einheiten.

Sie können jederzeit zum Rückzug blasen oder dem Gegner Verschonung anbieten, indem Sie das entsprechende Icon anklicken, obwohl Sie bei einem Rückzug mit Verlusten rechnen müssen. Ist Ihre Armee schon zu sehr geschrumpft, bevor Sie den Rückzug anordnen, kann sie aufgrund dessen vollständig ausradiert werden und von der Karte verschwinden. Sinkt die Moral Ihrer Soldaten durch den Rückzug auf Null, könnte sich die ganze Armee in wilder Flucht zerstreuen. Auch in diesem Fall verschwindet sie von der Karte.



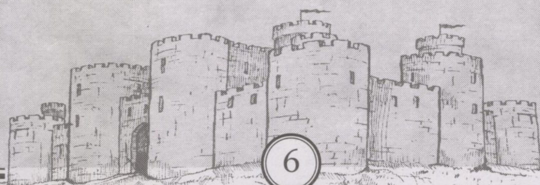
Gefechtsausgang

Der Ausgang eines Kampfes ist abhängig von der Zahl der verbleibenden Soldaten auf beiden Seiten, den jeweiligen Waffen, der beiderseitigen Moral und dem Gelände. (Kampfstatistiken für jede Art von Soldaten finden Sie auf der beiliegenden Übersichtskarte.) Natürlich ist eine kluge Führung ebenfalls von Bedeutung. Eine von der Seite angreifende Einheit ist meist im Vorteil, während eine von hinten angreifende noch größere Siegeschancen hat. Zeichnet sich eine Niederlage für Sie ab, sinkt die Moral Ihrer Männer, und einige könnten sich absetzen. Erreicht die Moral einer Einheit den Nullpunkt, so desertiert sie. Flüchtende Soldaten nehmen natürlich keine Befehle mehr entgegen, daher empfiehlt es sich, die Moral Ihrer Männer im Auge zu behalten. Je höher die Moral zu Beginn ist, desto länger hält Ihre Armee durch, selbst wenn die Dinge schlecht stehen. Auch gegnerische Soldaten können in eine ungeordnete Flucht getrieben werden, wenn ihre Moral zu sehr absinkt.

Ist das Gefecht beendet, erscheint ein Übersichtsbildschirm, auf dem Sie ablesen können, wer gewonnen hat und welche Verluste es gab. Drücken Sie den rechten Mausknopf, um diesen Bildschirm zu verlassen und zurück zur Karte des Königreichs zu gelangen.

Burgbelagerung

Ein Territorium mit einer fertiggestellten Burg kann nur erobert werden, wenn die Burg selbst durch eine *Belagerung* eingenommen wird. Dies kann mit roher Gewalt geschehen - indem die Mauern zerstört und die Soldaten der Burggarnison getötet werden - oder aber mit Geduld, indem die Angreifer einfach warten, bis den eingekesselten Gegnern die Nahrungsmittel ausgehen. Ein direkter Angriff ist meist schneller, aber Sie verlieren bei jedem Angriff auf die Burgmauern Männer, da die Verteidiger sich wehren. Eine geduldige Belagerung führt früher oder später zum Erfolg, solange Ihre Männer genügend Nahrung haben, ihre Moral nicht absinkt und der Gegner nicht von der Burg aus zum Gegenschlag ausholt. Der einzige Nachteil dieser Methode besteht darin, daß eine Armee, die mit der Belagerung einer Burg beschäftigt ist, nicht woanders eingesetzt werden kann. Außerdem bildet sie ein einfaches Ziel, falls eine andere gegnerische Armee sie angreift.



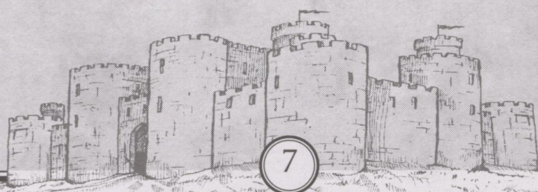
Eine fertige Burg steht so lange leer, bis Sie eine Armee dorthin marschieren lassen und innerhalb ihrer Mauern stationieren, indem Sie eine Soldaten-Figur auf der Burg plazieren. Jede Burg hat ihre eigene Aufnahmekapazität, die bestimmt, wie viele Soldaten sie beherbergen kann. Wenn Sie versuchen, eine zu große Armee in einer Burg zu stationieren, werden Sie scheitern. In einem solchen Fall müssen Sie die Armee teilen und einige Soldaten als Wachen vor der Burg aufstellen. Außerdem kann in jeder Burg nur eine bestimmte Menge an Nahrungsmitteln gelagert werden, von der abhängt, wie lange die dort stationierten Soldaten einer Belagerung standhalten können. Eine Burg wird beim Bau automatisch mit Nahrungsmitteln versorgt (die nicht aus den Lagern des Territoriums entnommen werden).

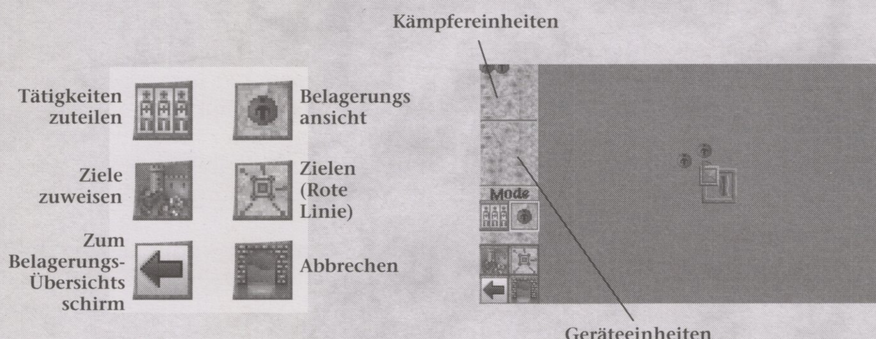
So belagern Sie eine Burg...

Nur fertiggestellte und besetzte Burgen brauchen durch eine Belagerung eingenommen werden. Befindet sich eine Burg noch im Bau, ist jedoch bereits mit einer Armee besetzt, wird statt der Belagerung ein Landgefecht ausgetragen. Wird eine Burg nach vorhergehenden Belagerungen ausgebessert, und ist sie besetzt, so muß sie im beschädigten Zustand gegen die neue Belagerung verteidigt werden - ein klarer Nachteil für die verteidigende Garnison. Eine Burg, die gerade erweitert wird und besetzt ist, wird so gegen die Belagerer verteidigt, als hätte die Erweiterung noch nicht begonnen. Unbesetzte Burgen können, unabhängig von ihrem Zustand, allein dadurch eingenommen werden, daß Sie eine Armee dort einmarschieren lassen. In diesem Fall finden weder Gefecht noch Belagerung statt.

Wenn Sie eine gegnerische Burg belagern möchten, führen Sie Ihre Armee einfach direkt vor die Burg, und bestätigen Ihre Absicht. Daraufhin sehen Sie, wie Ihr Gegner die Verteidigung einrichtet, und es erscheint der Bildschirm *Belagerungsübersicht*, dem Sie Informationen zum Stand der Belagerung und zur Befindlichkeit Ihrer Truppen entnehmen können. Möchten Sie die Burg passiv belagern und nicht direkt angreifen, so klicken Sie das Tor-Icon an, um diesen Bildschirm zu verlassen. Ansonsten brauchen Sie nichts weiter zu tun, solange Sie Ihre Armee in dieser Position belassen.

Falls Sie jedoch einen direkten Angriff auf die Verteidigungsanlagen der Burg vorziehen, klicken Sie den <u>Gehe-zu-Pfeil</u> an, um den Hauptbildschirm für die *Burgbelagerung* aufzurufen.





Das grüne Feld, das den größten Teil des Bildschirms ausfüllt, zeigt den Grundriß der Burg, die Sie angreifen. Die Position der Flagge bezeichnet die Stelle, die Sie erreichen müssen, um die Burg einzunehmen und die Belagerung erfolgreich abzuschließen. Die Mauern und Türme der Burg sind in verschiedenen Grautönen dargestellt, wobei dunklere Töne die schwächeren Bereiche kennzeichnen (niedrigere Mauern und Türme). Am linken Bildschirmrand befindet sich die *Befehlsleiste*, mit der Sie die Belagerung organisieren und ausführen. Sie können jederzeit zum Bildschirm *Belagerungsübersicht* zurückkehren, indem Sie den Gehe-zu-Pfeil in der unteren linken Ecke anklicken.

Während der Belagerung können Sie Ihre Angriffskräfte in drei Gruppen einteilen:

• Die *Versorger* schwärmen aus, um Nahrungsmittel für Ihre Truppen zu beschaffen. Sie jagen, sammeln und stehlen auch Essen von der Bevölkerung. Falls Sie zu wenig Versorger abstellen, können Ihrer Armee bei einer längeren Belagerung die Nahrungsmittel ausgehen, so daß sie aufgeben muß.

• Die *Arbeiter* haben die Aufgabe, *Belagerungsgeräte* zu bauen, um die Burg effektiver angreifen zu können.

• Die *Kämpfer* können die Verteidiger der Burg direkt mit Belagerungstürmen und Leitern angreifen. Sie können auch dazu eingeteilt werden, Erde zu schaufeln und den Burggraben damit zu füllen, falls einer vorhanden ist. Kämpfer greifen die Burgmauern notfalls auch ohne Belagerungsgeräte an, fügen der Burg in diesem Fall allerdings kaum Schaden zu.



Im ersten grauen Feld in der Befehlsleiste ist ein rundes, blaues Soldaten-Icon für jede Einheit abgebildet, die Sie als Kämpfer eingeteilt haben. Die Zahl der Männer pro Einheit ändert sich je nach der Gesamtgröße der Armee. Bei einer Belagerung haben alle Kämpfer die gleichen Fähigkeiten, auch wenn Ihre Armee über unterschiedliche Arten von Soldaten verfügt. Im zweiten grauen Feld sehen Sie ein Icon für jede Belagerungswaffe, die Sie gebaut haben. Es gibt fünf Arten von Belagerungsgeräten, jeweils mit ihrem eigenen Zweck und unterschiedlichen Anforderungen an die Arbeiter:

• *Leitern* sind einfach zu bauen und können dazu benutzt werden, niedrige Mauern zu überwinden.

• *Türme* sind ebenfalls recht einfach zu bauen und eignen sich zur Überwindung höherer Mauern.

• Mit *Steinschleudern* können Sie Felsbrocken abschießen.

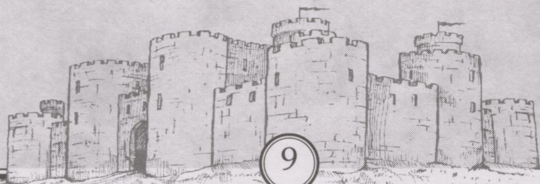
• *Katapulte* sind größere Steinschleudern, die dicke Felsbrocken in die Luft befördern können.

• Als *Rammböcke* bezeichnet man dicke, gepanzerte Balken, mit denen man Tore einrennen kann.

Katapult	**Leiter**
Steinschleuder	**Rammbock**
Belagerungsturm	**Kämpfer**

Belagerungsstrategie

Das oberste Ziel einer Burgbelagerung ist die Eroberung der Burg, bei der alle Verteidiger innerhalb ihrer Mauern getötet (oder zur Aufgabe gezwungen) werden. Dabei sollte die Burg selbst jedoch möglichst wenig Schaden nehmen. Als Angreifer möchten Sie sie nach der Eroberung schließlich selbst nutzen, und je weniger Schaden Sie verursachen, desto weniger Kosten und Mühen müssen Sie später für Reparaturen aufwenden.

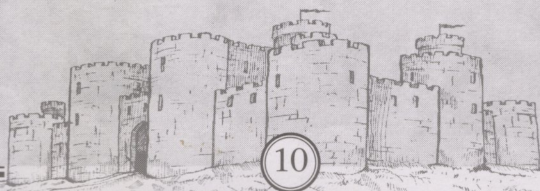


Steinschleudern, Katapulte und Rammböcke beschädigen die Struktur der Burg. Leitern und Türme richten keine Schäden an der Burg an, ermöglichen jedoch Ihren Kämpfern, die Burgmauern zu überwinden und die Verteidiger direkt anzugreifen. Sturmleitern eignen sich für niedrigere Wälle, während Belagerungstürme an niedrige und mittelhohe Mauern heranreichen, falls Sie genügend Einheiten abstellen können, um sie zu bemannen. Mauern sind leichter einzunehmen als Türme, Torhäuser und Bergfriede, und durch ein Loch in einer Mauer können ganze Einheiten von Kämpfern in das Innere der Burg vordringen und die Garnison attackieren.

Um Ihren Angriff zu planen, klicken Sie in den grauen Feldern oben links auf dem Schirm entweder ein Soldaten-Icon oder ein Belagerungswaffen-Icon (falls bereits gebaut) an. Klicken Sie dann auf die Stelle vor der Burg, an der Sie die Einheit plazieren möchten. Haben Sie mehrere Einheiten der gleichen Art zur Verfügung, wird die nächste automatisch zur Positionierung gewählt. Die verschiedenen Einheiten haben ihre spezifischen Reichweiten - plazieren Sie eine Einheit außerhalb ihrer effektiven Reichweite, kann sie ihr Ziel nicht erreichen. Je näher an der Mauer eine Einheit sich jedoch befindet, desto leichter können die Verteidiger sie im Gegenzug angreifen, und desto mehr Schaden wird sie dabei nehmen. Eine Kämpfer- oder Geräte-Einheit, die bei einem solchen Gegenangriff all ihre Männer verliert, verschwindet vom Ergebnisbildschirm. Eine bereits plazierte Einheit kann an eine andere Stelle bewegt werden, indem Sie sie einfach anklicken und an den gewünschten Ort bringen (auch zurück in die Felder mit den inaktiven Einheiten).

Leitern und Belagerungstürme müssen durch "Zielen" auf das jeweilige Gerät Kämpfereinheiten zugewiesen werden, wenn sie nicht nutzlos herumstehen sollen - die Einheit verwendet dann die Leiter oder den Turm, um über die Burgmauern zu gelangen und die Verteidiger anzugreifen. Ohne diese Ausrüstung haben die Kämpfer kaum Aussicht auf Erfolg. Leitern oder Türme, die mit einer Kämpfereinheit bemannt wurden, werden in besonderen Farben dargestellt. Gibt es ein Loch in einer Mauer, können die Kämpfer dort eindringen und die inneren Bauten angreifen.

Die meisten Einheiten können zunächst nur die äußeren Anlagen der Burg angreifen. Solange der äußere Wall intakt ist, können die inneren Strukturen nur mit Hilfe von *Steinschleudern* und *Katapulten*, die Wurfgeschosse abfeuern, attackiert werden. Gelingt es Ihnen, eine Mauer zu durchbrechen, kann eine Kämpfereinheit durch das Loch in die Burg eindringen und die inneren Anlagen angreifen. Um eine Einheit angreifen zu lassen, klicken Sie das Icon an, das eine Burg und Soldaten zeigt. Daraufhin verwandelt sich der Cursor in einen Dolch. Klicken Sie mit Hilfe des Dolch-Cursors die Einheit an, die angreifen soll, und dann den Teil der Burg, auf den Sie abzielen. Wenn Sie den Dolch über



zulässige Ziele bewegen, erscheint eine rote Linie. Sie verschwindet, wenn das gewählte Ziel außer Reichweite liegt oder unzulässig ist. Sobald Sie sich für ein Ziel entschieden haben, klicken Sie es an.

Verschiedene Einheiten können gleichzeitig dasselbe Ziel angreifen. Klicken Sie dazu nacheinander die gewählten Angreifer und dann das Ziel an. Um eine Einheit zu deaktivieren, klicken Sie sie ein zweites Mal an. Jede aktivierte Einheit erscheint markiert.

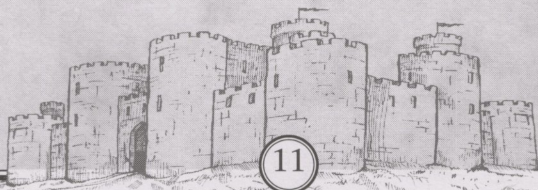
Normalerweise verschwindet die rote Linie, nachdem das Ziel gewählt wurde. Falls Sie sie lieber durchgehend im Blick behalten möchten, klicken Sie auf das Zielen-Icon. Nun bleiben die Linien sichtbar, bis Sie dieses Icon ein zweites Mal anklicken.

Kämpfereinheiten können keinen schlagkräftigen Angriff ausführen, wenn Sie keine Leitern oder Türme zur Verfügung haben, um Mauern zu überwinden, oder wenn kein Loch in die Mauern geschlagen wurde. Sie können jedoch auch Teile des Burggrabens auffüllen, falls die Burg einen solchen hat. "Zielen" Sie dazu mit der Einheit auf den Abschnitt des Grabens, den Sie auffüllen möchten. Daraufhin verwandelt sich der Cursor in eine Schaufel. Klicken Sie nun den Grabenabschnitt an, und Ihre Kämpfer beginnen, ihn mit Erde zuzuschaufeln. Dazu benötigen sie eine volle Jahreszeit, während der sie von den Verteidigern angegriffen werden können.

Belagerungstätigkeiten

Um den Zustand Ihrer Truppen zu überblicken und Ihren Männern eine der drei Aufgaben zuzuteilen, können Sie das Icon Drei Soldaten anklicken. Damit ändern Sie den Bildschirm vom Angriffsmodus zum Arbeitsmodus. (Durch Klicken auf das blaue Einheiten-Icon können Sie jederzeit zum Angriffsmodus zurückkehren.) Nun erscheint der Bildschirm *Belagerungsorganisation*.

In der ersten Spalte auf diesem Schirm teilen Sie Ihre Truppen mit Hilfe von Gleitleisten in die drei Tätigkeitsbereiche ein. In der Leiste für die Kämpfer sehen Sie auch, über wie viele Kämpfereinheiten Sie insgesamt verfügen. Wenn Sie Kämpfereinheiten auf dem Angriffsbildschirm plazieren und dann die Zahl der Soldaten, die als Kämpfer fungieren, reduzieren, verschwinden Einheiten vom Bildschirm.



Die mittlere Spalte zeigt an, wie lange Ihre Nahrungsvorräte noch reichen und wieviel Nachschub Ihre Versorger in der nächsten Jahreszeit heranschaffen werden. Klicken Sie den Rationen-Knopf in der Mitte des Bildschirms an, um die Menge an Nahrungsmitteln, die Ihre Truppen erhalten sollen, zu erhöhen oder zu reduzieren.

Mit Hilfe der letzten Spalte lassen Sie Belagerungsgeräte bauen. Mit den Pfeilen nach oben oder unten stellen Sie ein, wie viele Exemplare jeder Art Sie anfertigen lassen möchten. Die Zahl hängt von den verfügbaren Arbeitskräften ab. Für jedes Gerät ist eine andere Zahl von Männern notwendig - die schlagkräftigeren Geräte erfordern mehr Arbeitskraft. Die fertigen Belagerungsgeräte erscheinen eine Runde, nachdem Sie Arbeiter für ihren Bau abgestellt haben. Die Arbeiter bleiben so lange in einem bestimmten Bereich tätig, bis Sie ihnen eine andere Aufgabe zuteilen.

Wenn Sie mit der Einteilung Ihrer Männer fertig sind, können Sie das Icon "Kämpfereinheit" anklicken, um Ihre Einheiten auf dem Bildschirm zu plazieren. An Stelle dessen können Sie auch das Tor-Icon anklicken, um den Bildschirm zu verlassen. Am Ende der gegenwärtigen Jahreszeit erscheint der Bildschirm *Belagerungsausgang*, auf dem Sie ablesen können, wie erfolgreich Ihr Angriff war (siehe unten).

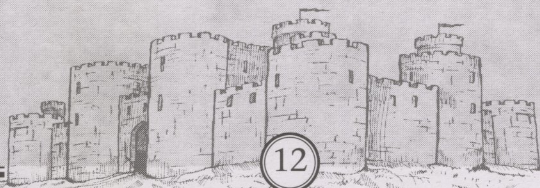
Verteidigung einer Burg

Wird eine Ihrer Burgen von einer gegnerischen Armee angegriffen, haben Sie weit weniger Handlungsmöglichkeiten als Ihr Gegner. In jeder Runde erscheint der Bildschirm Burgverteidigung, auf dem Sie ein Bild der belagerten Burg sehen und Informationen über ihren Zustand erhalten. Sie können unter vier Optionsknöpfen wählen, um darauf zu reagieren:

• *Gnadenersuchen* - Damit machen Sie dem Gegner das Angebot, sich zu ergeben und die Burg widerstandslos zu räumen. Geht er darauf ein, erscheint Ihre Armee neben der Burg, die dem Gegner überlassen wird. Ihr Gegner ist jedoch nicht verpflichtet, Ihr Gnadenersuchen anzunehmen. Lehnt er ab, müssen Sie bis zum bitteren Ende weiterkämpfen.

• *Fluchtversuch* - Diese Option steht Ihnen zur Verfügung, wenn Sie im äußeren Wall Ihrer Burg ein Torhaus haben, durch das Ihre Armee flüchten kann, ohne sich den gegnerischen Truppen stellen zu müssen. Die Burg ist damit verloren, aber Ihre Truppenfigur ist weiterhin auf der Karte des Königreichs vertreten, und Sie können sie bewegen oder mit ihr kämpfen.

• *Sturm* - Damit lassen Sie Ihre Armee aus der Burg herausstürmen, um den Gegner in ein Landgefecht zu verwickeln.



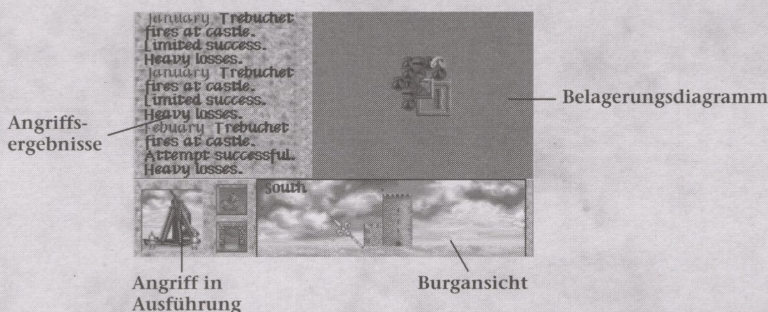
• *Ausharren* - Dies ist die "Verteidigungs"-Option. Sie können versuchen, die Lage auszusitzen und die Angriffe des Gegners, so gut es geht, abzuwehren. Dies kann nützlich sein, wenn Sie auf Verstärkungstruppen warten oder wenn die Aussicht besteht, daß den Angreifern die Nahrungsmittel ausgehen.

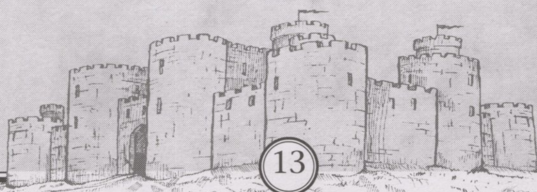
Mit dem fünften Knopf auf dem Bildschirm können Sie die Rationen für die Burgverteidiger festlegen und somit bestimmen, wie schnell sie die unersetzlichen Vorräte verbrauchen.

Ist Ihre Burg gut genug bewehrt und mit Vorräten ausgestattet, um dem Angriff über mehrere Jahreszeiten hinweg standzuhalten, haben Sie eventuell Zeit, eine weitere Armee zusammenzustellen oder eine aus einem anderen Gebiet herbeizuholen. Eine solche Armee kann den Gegner zu einem Landgefecht vor der Burg zwingen. Gelingt es Ihnen, die Angreifer zu schlagen, ist die Belagerung automatisch aufgehoben - obwohl jede halbwegs erfolgreiche Belagerung Ihrer Burg einigen Schaden zugefügt haben wird, der dann erst einmal repariert werden muß.

Ausgang einer Belagerung

Gleichgültig, ob Sie angreifen oder verteidigen - jede Burgbelagerung findet am Ende einer Jahreszeit ihren Ausgang. Für jede Belagerung erscheint ein *Belagerungsausgangsbildschirm*, auf dem Sie die Angriffe auf die Burg in ihrer Ausführung sehen und die Ergebnisse erhalten. Der Bildschirm zeigt oben rechts einen Grundriß der Burg und die Position der Angriffseinheiten, wobei die gerade angreifende Einheit jeweils hervorgehoben wird. Auf der linken Seite sehen Sie eine Angabe dazu, welche Einheit in welchem Monat angegriffen hat, wie erfolgreich sie war und wieviel Schaden die Angreifer durch die Verteidigung der Burg erlitten haben.





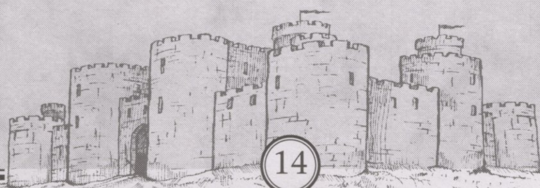
Unten rechts wird in einer Szene dargestellt, wie die Burg aus der Sicht der gerade angreifenden Einheit aussieht. Jeder Schaden, der der Burg zugefügt wird, erscheint hier, so daß Sie schnell erfassen können, welche Fortschritte die Belagerung macht. In der unteren linken Ecke sehen Sie ein Bild der angreifenden Einheit in Aktion. Zwischen den beiden beschriebenen Bildern befinden sich zwei Icons.

- Das Pferde-Icon beschleunigt den Ablauf der Geschehnisse der jeweiligen Jahreszeit, so daß Sie alles schneller betrachten können.
- Mit Hilfe des Tor-Icons verlassen Sie den Bildschirm.

Um eine Belagerung zu gewinnen, müssen die Angreifer eine der folgenden vier Bedingungen erfüllen:

- Die Verteidiger werden durch eine Blockade ausgehungert, bis sie kapitulieren, *oder*
- Alle Soldaten der Burggarnison werden getötet, *oder*
- Der zentrale Verteidigungspunkt der Burg (mit einer Flagge markiert) wird erobert, indem alle Männer an dieser Stelle getötet werden, *oder*
- Der zentrale Verteidigungspunkt der Burg wird zerstört.

Nach einer erfolgreichen Belagerung nimmt der Angreifer die Burg ein (vorausgesetzt, sie wurde nicht völlig zerstört) und herrscht nun über das jeweilige Territorium. Er hat die Möglichkeit, die Burg mit seinen eigenen Truppen zu besetzen und sie nötigenfalls zu reparieren.



Impressions™

Impressions Software, Unit 2/12, Chelsea Garden Market, Chelsea Harbour, Lots Road, London SW10 0XE, England.